

Ratko Waffenschmied

Beruf	Waffenschmied	Stufe	1 Kleriker	Erfahrung	35
Gesinnung	neutral	Initiative	w20+1	Bewegung	7,5 m
Gott	Amun Tor	Ungnade	1	ooooo ooooo ooooo ooooo	
		Fertigkeiten	-5	Volltreffer	w8/III
Rüstungsklasse	16	Schuppenpanzer + Schild		Patzer	w12
Lebenspunkte	___/8	(w8-1)		Angriff	Schaden
Stärke	8	-1		Nahkampf	-1
Geschick	13	+1	Reflex +0	Fernkampf	+1
Ausdauer	7	-1	Zähigkeit +1		
Persönlichkeit	16	+2	Willen +2	Zauberstufe 1	Zauber +1
Intelligenz	11		Sprachen	Gemeinsprache	
Glück	10		Schicksal	Strenger Winter: Angriff +0	

<u>Nahkampfwaffen</u>	<u>Angriff</u>	<u>Schaden</u>
Langschwert	w20+1	w8-1
unbewaffnet	w20+1	w3-1

<u>Fernkampfwaffen</u>	<u>Angriff</u>	<u>Schaden</u>	<u>Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)</u>
Schleuder	w20+1	w4	12/24/48 30 Geschosse
			ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Weihwasser	w20+1	w4	3/6/9 gegen Untote & Unheilige oo

Ausrüstung 0 Gold 1 Silber 0 Kupfer
Heiliges Symbol, Fläschchen Weihwasser, Eisenhelm, Kreide, 3 m Pfahl, Laterne, 2 Fläschchen Öl

Hände auflegen: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**

<u>Gesinnung:</u>	<u>Gleich</u>	<u>Angrenzend</u>	<u>Gegensätzlich</u>	<u>Zustand heilen</u>
1-11	Fehlschlag	Fehlschlag	Fehlschlag	1 Würfel = Bruch
12-13	2 Würfel	1 Würfel	1 Würfel	2 Würfel = krank, Organ
14-19	3 Würfel	2 Würfel	1 Würfel	3 Würfel = Lähmung, Gift
20-21	4 Würfel	3 Würfel	2 Würfel	4 Würfel = blind, taub
22+	5 Würfel	4 Würfel	3 Würfel	

max. ZS TW des Ziels anwenden

Unheiliges vertreiben: w20 + Persönlichkeitmod + Zauberstufe + Glücksmod **w20+2**
1-11 Fehlschlag, Ungnade+1 **12-13** auf 9m 1 vertreiben, Willen negiert
14-17 auf 9m w3+ZS vertreiben, W. neg. **18-19** auf 9m w4+ZS vertreiben, W. neg.
20-23 auf 18m w6+ZS vertreiben, W. neg. **24-27** auf 18m w8+ZS vertr., w3 Schaden
28-29 auf 18m 2w6+ZS vertr., w4 Schaden **30-31** auf 36m w8+ZS tot
32+ auf 72m 2w6+ZS tot *für TW>1 alles entsprechend reduziert*

Zauber (4 + Persönlichkeitsmod = 5): w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = w20+2

Kälte Widerstehen	rote Aura	1 Aktion	1 Runde
Machtwort	hallt		9 m 1 Runde
Segnung	Gesänge	1 Aktion	1 Phase
Magie entdecken	-	2 Aktionen	9 m 2 Phasen

Um göttlichen Beistand bitten: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**
immer Ungnade +10, Effekt z.B.: Kerze anzünden: 10, Flammensäule: 18

Ungnade

ein misslungener Zauber bewirkt Ungnade+1

ein Zauberwurf im Bereich der Ungnade oder eine gewürfelte 1 bewirkt Ungnade+1
und einen Wurf die Ungnade-Tabelle

Opfergabe: 50 Gold für -1 Ungnade

die Ungnade wird jede Nacht auf 1 zurückgesetzt

Götter der Ordnung:

Shul: Mondgott, **Klazath:** Kriegsgott, **Ulesh:** Friedensgott, **Choranus:** Schöpfungsgott,

Daentharr: Herr von Erde & Fleiß, **Gorhan:** Gott der Rache und Tapferkeit,

Justitia: Göttin der Gerechtigkeit und Gnade, **Aristemis:** Göttin der Seher und Strategen

Neutrale Götter:

Amun Tor: Gott der Rätsel, **Ildavir:** Göttin der Natur, **Pelagia:** Göttin der See,

Cthulhu: Priester der Alten, **Lotan:** die Verschlingerin, Herrin der Tiefsee

Götter des Chaos:

Ahriman: Gott des Todes, **Azi Dahaka:** Dämonenfürst der Stürme & Wüsten,

Bobugbubilz/Schnatermann: Dämonenfürst der Amphibien, **Cadixtat:** Chaostitan,

Nimlurun: Herr des Unrats, **Malotoch:** Aaskrähengott

erlaubte Waffen:

Ordnung: Kriegshammer w8, Streitkolben w6, Stab w4, Knüppel w4, Schleuder w4

Neutral: Schwerter w6-10, Streitkolben w6, Stab w4, Dolch w4, Schleuder w4

Chaos: Äxte w6-10, Flegel w6, Dolch w4, Bögen w6, Wurfpeil w4

unheilige Wesen:

- Ordnung:** Untote, Dämonen, Teufel, chaotische Externare, Monster (Basilisk, Medusa), Chaos Primare, chaotische Humanoide (Orks), chaotische Drachen
- Neutral:** Tiere, Untote, Dämonen, Teufel, Monster (Basilisk, Medusa), Werwölfe, Unnatürliche Wesen (Otyughs, Schleime)
- Chaos:** Engel, Paladine, rechtschaffene Drachen, Fürsten der Ordnung, rechtschaffene Primare und Humanoide mit rechtschaffener Gesinnung (z. B. Goblins)

Kleriker Stufe	Angriff	Volltrefferwürfel/Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Zauber pro Stufe					
							1	2	3	4	5	
1	+0	w8/III	w20	+0	+1	+1	4	-	-	-	-	-
2	+1	w8/III	w20	+0	+1	+1	5	-	-	-	-	-
3	+2	w10/III	w20	+1	+1	+2	5	3	-	-	-	-
4	+2	w10/III	w20	+1	+2	+2	6	4	-	-	-	-
5	+3	w12/III	w20	+1	+2	+3	6	5	2	-	-	-
6	+4	w12/III	w20+w14	+2	+2	+4	7	5	3	-	-	-
7	+5	w14/III	w20+w16	+2	+3	+4	7	6	4	1	-	-
8	+5	w14/III	2w20	+2	+3	+5	8	6	5	2	-	-
9	+6	w16/III	2w20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1	-
10	+7	w16/III	2w20	+3	+4	+6	9	7	6	4	2	-

Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade

- 1 Du musst Buße tun und darfst 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. *
- 2 Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu mindestens eine Stunde am Stück beten. Gelingt es dir in den folgenden 2 Stunden nicht, erntest du das Missfallen deiner Gottheit und erhältst -1 auf alle Zauberwürfe, bis du die volle Stunde beendet hast. *
- 3 Du musst die Macht deines Gottes mehren, indem du bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger findest oder für 24 Stunden -1 auf alle Würfe erleidest.
- 4 Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 5 Du musst dich einer Prüfung deiner Demut unterziehen. Für den Rest des Tages musst du dich allen anderen Charakteren und Wesen fügen, als wären sie deine Oberen. Versagst du dabei (nach Ermessen des Richters), verlierst du sofort für den Rest des Tages sämtliche Zauberfähigkeiten (auch Heilung und Hände auflegen).
- 6 Du erleidest einen sofortigen Malus von -1 auf Hände auflegen, bis du dich auf eine Heilungs-Queste begibst. Die Queste bestimmst du selbst, aber es sollte um die Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken gehen. Ist die Mission vollendet, hebt dein Gott den Malus auf. Solange er besteht, gilt er für Hände auflegen, auch wenn der normale Ungnadebereich auf 1 zurückgefallen ist.
- 7 Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du die Prüfung bestehst, wird alles wie vorher, falls nicht vergrößert sich dein Ungnadebereich permanent um einen Punkt.
- 8 Du erleidest für einen Tag -4 auf Zauberwürfe für den Zauber, durch den du in Ungnade gefallen bist. Dies beinhaltet auch Hände auflegen und Unheiliges Vertreiben, falls diese die Ungnade einbrachten.
- 9 Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 10 Du verlierst für einen Tag den Zugriff auf einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
- 11 Dir wird von deiner Gottheit befohlen, deinen Glauben zu vertiefen, um ein besseres Verständnis über deine Missetaten zu erlangen. Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe. Die einzige Möglichkeit, diesen Malus aufzuheben, ist Meditation. Pro vollen Tag, den du in Meditation verbringst, darfst du einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 15) machen. Bei Erfolg wird der Malus aufgehoben.
- 12 Du wirst vorübergehend von deinem Gott verstoßen. Heute kannst du keine Erfahrung mehr sammeln. Nachher kannst du wieder Erfahrung verdienen, aber es gibt keine Nachzahlung.
- 13 Du verlierst den Zugriff auf zwei zufällig bestimmte Zauber des ersten Grades für 1 Tag.
- 14 Deine Gottheit wünscht zu prüfen, ob du wirklich den Glauben über die Freuden der Welt stellst. Berechne dein Gesamtvermögen in Goldmünzen. Du erleidest dauerhaft -4 auf alle Zauberwürfe bis du dich von 40% deines Gesamtvermögens trennst (+1 pro 10%). Opfern bedeutet: zerstören, widmen, spenden, daraus einen Tempel oder eine Statue errichten etc.
- 15 Deine Gottheit ist heute nicht sehr nachsichtig. Wenn du dich zur Nachtruhe legst, wird dein Ungnadebereich am kommenden Morgen nicht zurückgesetzt. Er wird auf den neuen Tag übertragen.
- 16 Dein Gott versagt dir für die nächsten w4 Tage deine Fähigkeit Hände aufzulegen.
- 17 Du verlierst für 24 Stunden den Zugriff auf w4+1 zufällig bestimmte Zauber.
- 18 Du bist für w4 Tage nicht in der Lage, Unheiliges zu vertreiben.
- 19 Du wirst mit einem körperlichen Mal deiner Treulosigkeit befleckt. Es hat die Gestalt eines Stigmas, einer Tätowierung oder eines Geburtsmals, je nach deinem Glauben und deiner Verfehlung. Dieses Zeichen ist für alle die dem gleichen Glauben angehören deutlich sichtbar, selbst durch Kleidung. Für andere könnte es hingegen unsichtbar sein. Wer es sieht und dich darauf anspricht, dem musst du deine Sünden und deine Sühne beschreiben. Bewahrst du eine Woche trotz des Mals deinen Glauben, verschwindet das Zeichen.
- 20+ Deine Fähigkeit Hände aufzulegen ist eingeschränkt. Du kannst sie für 24 Stunden nur einmal pro Wesen einsetzen.

* Du musst sobald möglich beginnen. Du im Kampf kannst du anfangen wenn die Gefahr vorüber ist.